

子供の無意図、もしくは神

賽の河原の石積みは造形遊びか

No intention of children, or God

Is Stacking stones at the dry riverbed of the Sanzu River Formative Plays ?

村 松 和 彦（作新学院大学人間文化学部）

要 約

親より先に亡くなった子供たちが、その親不孝の罪を償うために賽の河原で石積みの刑に服するという俗信である石積み行為は、造形遊びではないかとの考えに至った。その俗信の原説は、法華經にある「乃至童子戯 聚沙為仏塔 如是諸人等 皆已成仏道」であり「無垢な子供の遊びとしての仏塔づくりにも功德がある。」という意である。放課後の校庭に残された、自然発生的な造形遊びには、自然物で構成され、中でも石積みはよく出現する。有史以前の遺跡にも石がよく使われ、子供達も無意識のうちに石を集める。また、そうした造形遊びには、中心に自然物で構成されたオブジェを円で囲む行為がよく見られる。円形で囲んで内と外を区別する行いは、古来から宗教的な理由によって「結界を張る」行為に共通するものであり、円自体が自然界ほとんど無い形であるにも関わらず表現されることが多いのである。子供がある意図をもって表現するためには、円や結界の持つ意味やもたらす効果について理解していることが必要だが、造形遊びを行うのは幼い子供たちである。こうした子供達は石や自然物、円を無自覚に、無意図に表現しているのである。その無意図こそ、人知を超えた「神」と呼ばれる存在がもたらすものではないかと考えられる。造形遊びが小学校現場において広く膾炙されているにも関わらず実践が少ないのは、造形遊びに平面表現や立体表現の内容と教育の方法を支える親とも喩えるべき美術史上の伝統がないためと考える。本論は、造形遊びが人間の本質—ユングの述べる元型との関連で語れるとの予想に立って、平面や立体表現のように造形遊びを支える体系の構築を目指すための研究ノートである。

キーワード：造形遊び、石、円、図画工作、学習指導要領

Keywords: formative plays, stones, circle, Art and Handicraft, course of study at school

1. はじめに

仏教の教えでは、人が死ぬと七日目に地獄へ行くことを免れた者が、冥土に向かう途中で渡らなければならない三途の川があるという。今でも遺体を入れる棺桶の中に、その川を渡る渡し賃として払う、紙に印刷された六文銭を入れる風習が残っている所がある。

この三途の川に関連して、「鎌倉時代の偽経である《地蔵十王経》や解脱上人（貞慶）作という《地蔵和讃》、また江戸時代の《賽の河原地蔵和讃》などにより、中世以降とくに江戸時代に普遍化した俗信」¹⁾がある。「賽の河原和讃」によれば、三途の川の河原は「賽の河原」と呼ばれ、親より先に死んだ子供達が、親より先に死ぬことで親を悲しめたという大罪を償うために石積みをして仏塔（石塔）を作らなくてはならない。石の形やバランスによって何度も積まないと崩れてしまうことから、石を持つ手が擦れて血だらけになるという苦しみに耐えて石塔を積み終わるが賽の河原にいる鬼に不出来を責められて崩される事を永遠に繰り返すという話である。

この賽の河原の石積みの地蔵和讃は、地藏信仰を高めるために創作されたと言われているが、その元は法華経の方便品第二に書かれている「乃至童子戯 聚沙為仏塔 如是諸人等 皆已成仏道」であり、「子供が砂遊びをして塔を作っただけでも大きな功德がある」という意味である。無垢な子供の遊びに（仏教では功德という）価値を認めているところに、図画工作科における

造形遊びとの共通点を見出したことが、本研究の出発点である。

2. 造形遊びを支えるもの

「造形的な遊び」という言葉は、昭和52年小学校学習指導要領「図画工作」に初めて登場して以来、その名称は「造形遊び」に変更され、低学年から高学年まで拡張されてきたにも関わらず、小学校の現場では「造形遊び」への理解が進まず、年間指導計画の中に位置付けられていたとしても、図画工作科の授業時数が縮減され、増えこそすれ減ることのない各地・全国コンクールへの出品作品づくりに押されて、実践の少ない状況にある。

図画工作科で扱う内容の中で、絵画などの平面表現や彫塑、彫刻、工作、つくりたいものをつくるなどの立体表現においては美術史で詳説される文明の発祥以前から連綿と受け継がれた表現内容と技法の歴史がある。それは美術教育の中に表現と鑑賞のバックボーンとして取り込まれ、指導する教師自身が受けた図画工作科の授業をベースとして指導法が積み重なり、それが子供達の受ける授業に再現され様々な指導法の選択はあっても、指導そのものには迷いがなく受け継がれていく。

ところが「造形遊び」には、その美術史上に背景となり、指導を支えるものがない。新学習指導要領解説においては、「児童は、幼いころから、身近な人やものなどに関わり合いながら生きている。自分の感覚や行為を手掛かりに、周りの人や身近な

もの、自然などの環境に、自分から働きかけたり働きかけられたりしながら成長していく。そのことを造形的な面から捉えようと、次のような姿が見られる。例えば、初めは身近なものに触れ、その心地よさに浸っているが、次第に地面や身近にある紙などに跡が残せることに気づき、線や形をかいてその形を意味付けする。それはやがて、表現の欲求と結び付き、自分の願いや思いを表すことの楽しさや喜びを味わうようになる姿である。」²⁾ とある。この文言の前半は子供の発達について述べているのもであり、次に続く文言はわざわざ「造形的な面から捉える」と断り書きをしているが、「例えば、初めは身近なものに触れ、その心地よさに浸っている」ことは五感の発達によって裏付けられるにせよ、「次第に地面や身近にある紙などに跡が残せることに気づき、線や形をかいてその形を意味付けする」ことについては、ローウェンフェルドとケロッグの「なぐりがき」に関する研究を待たずとも、意味付けというよりそこに意図があるかどうかで、なぐりがきが子供自身の表現へと階段を上ると一般的にも考えられよう。

図画工作や美術において、コンクール主義が台頭し、「コンクールに入賞する絵の描かせ方」とか「～方式」と呼ばれる、絵であれば紙の上にまずは形と色を成立させることを目的とする、技能を前面に出す指導が流行となった。この技能中心の表現指導は、そのわかりやすさから迷える全国の図画工作を教える教師の救いであった。極端な例として、コンクールに出す木版画の

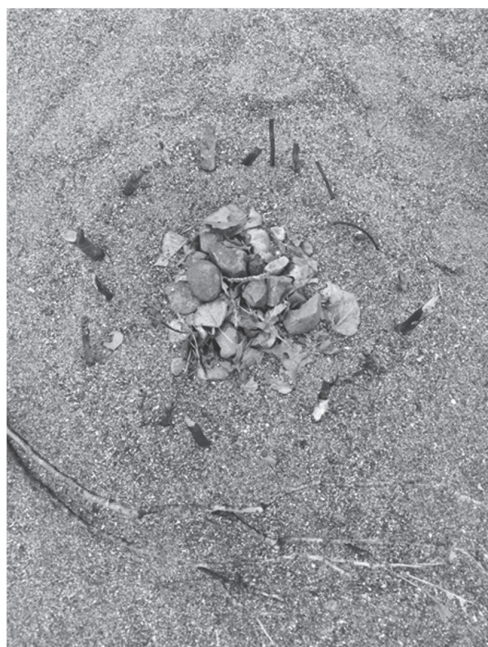
表現内容が、クラスの子供全員が鍵盤ハーモニカやリコーダーを持った数人の子供達の群像を主題として表現しているというものがある。そこに子供たちが生活の中から音楽の合奏の楽しさを楽器をテーマとして表すという意図が全く感じられない。これは初めから教師の意図の元に行われる表現であるがゆえに教師のコントロールしやすい表現内容であり、一律の指導をその方法の盲信によって行える安心感が教師の救いに繋がるのである。そこで子供から出発する造形遊びの登場となる。「～身近にある自然物や人工の材料、その形や色などから思い付いた造形活動を行うものである。児童は、材料に働きかけ、自分の感覚や行為などを通して形や色などを捉え、そこから生まれる自分なりのイメージを基に、思いのままに発想や構想を繰り返し、手や体全体の感覚などを働かせながら技能などを発揮していく。」³⁾ とするのは、まず子供が身の回りにある素材と触れ合って、子供の発想が出発点となり、「そこから生まれる自分なりのイメージを基に、思いのままに発想や構想を繰り返し」⁴⁾ と表現の主題が生じることを中心であるとするのである。

この子供たちに素材を与えて、子供たちから始まる造形活動に教師は戸惑いを覚え、それが現場での「造形遊び」の実践が少ないことに繋がっている。まず子供の表現活動を教師がコントロールできないことに不安を感じる。また、素材とのふれあいで子供達が表現の意図を持つようになるかどうかが不確実でイメージが浮かばなかったらどうするのかという心配もある。ま

た、一律に子供達が身に付ける表現技法と呼べるものがなく、思い思いの表現は、高学年が低学年の技能に退行してしまうことへの懸念がある。

以上のことから、理念としての造形遊びは理解できるが、教師が授業で扱うときに、その指導の背景、造形遊びを支えるものがないために実践に結びつかないという現実がある。

3. 素材と子供の意図



(図1)

これは遊びのもつ能動的で創造的な性格を学習として取り入れた材料などを基にした活動で、この内容を『造形遊びをする』とし²⁾と文部科学省が「造形遊び」を定義している。

図1は子供達が校庭に残した遊びの形跡である。秋の校庭の砂地に、紅葉してわず

かに残った落ち葉と植物の葉、木の棒、石で構成したものである。中心には不揃いなながらも大きさの近い石と薄い緑の草の葉、モミジが積み重ねられ、それを円で囲むように木の棒が規則的に並べて刺してある。この痕跡は、放課後に自然の材料を集めて子供達が自発的に行った遊びの(痕)跡であり、図画工作科の授業で教師の指導の下に行われたものではない。授業で行うなら、子供達に校庭にある自然物を集めて組み合わせたり並べたりして楽しもうという導入があろう。しかしこの痕跡は教師の指示など一切なく、校庭のおよそ体育や部活動の邪魔になる場所という考えも持たずに、周囲に似たような痕跡がないことから一人で遊んだ跡であると考えられる。

そこで使われている素材は、まず季節の自然物として、紅葉して自然に落ちた葉や子供には手の届かない細さの、つまり落ちている枝や木の棒であり、加えて自ら進んで(働きかけて)摘んだ草や葉などである。子供はなぜそうした自然物を拾い集めるのであろうか。始めに形の発想があり、構想を深めながら自分のイメージに沿った自然物を集めるのだろうか。または自然物を集めているうちに形や色を伴う主題を思い付き、並べたり、積んだり、刺したりして遊ぶのだろうか。その順序性はともかく、これはまさしく「～身近にある自然物や人工の材料、その形や色などから思い付いた造形活動を行うものである。児童は、材料に働きかけ、自分の感覚や行為などを通して形や色などを捉え、そこから生まれる自分なりのイメージを基に、思いのままに発想

や構想を繰り返し、手や体全体の感覚などを働かせながら技能などを発揮していく。」

⁵⁾ 造形遊びの定義に沿うものであることは間違いない。したがってこの遊びの形跡は自発的な「造形遊びの痕跡」である。

植物以外に子供が扱うのは石や砂等の鉱物である。そもそも校庭の自然物は植物と鉱物しかありえず、造形遊びの授業で用いる自然物や人工物も植物と鉱物である。石や砂には子供達を引きつける何かがある。例えば体育の時間に体育座りで教師の説明を聞いたり順番を待ったりする時に、子供達は自発的に座っている場の近くの砂や石を触り出す。また、海岸に行けば砂を使ってお城を作る遊びは子供達ばかりでなく大人も楽しむ活動となる。



(図2)

幼稚園や保育園、小学校低学年でも「お砂場遊び」は子供たちにとって楽しい活動である。図2のように、砂の持つ性質上、子供達が平面で表現したいと考える、例えば車などの立体表現は難しいため、砂場では大きく砂を盛るか掘るか二つの活動に分けられる。さらに園や学校にとって望ましくない、葉や小枝などを用いての装飾や、何かを埋めて隠そうとする活動にまで発展する。

子供達が石を積みたくなるのはなぜであろうか。前述した法華経方便品第二は聖徳太子の時代に仏教の伝来と共に日本に伝来した。そこに書かれているように、石積みの結果として仏塔とされるが、石や砂を積む行為は時代を超えた子供達の造形遊びなのである。

4. 造形遊び、無意図

(1) 石に関すること

仏塔という意味がなくても、河原で丸く色や形の良い石を集めて宝物にしたり、それを並べたり積んだりする行為に子供達の意図はあるのだろうか。砂や石に子供達は何を見出しているのだろうか。意図した造形なら平面や立体表現において、自分の思いや願いを表したいという欲求をベースに表現の主題が決まりそれを各々の表現技法を用いて表していく。しかし造形遊びには「身近にある自然物や人工の材料、その形や色などから思い付いた造形活動を行うものである」⁶⁾がゆえに、始めに意図ありきの活動ではない。子供ばかりでなく大人も石と関わってきた。ごく身近な石積みは、寺社にある石造りの灯籠などに石を置くことや、自分がそこに行ったという記念であろうか、標高をより高いものにしようとするいたずら心からか山の頂上にある岩の上に石を積む行為が見られる。墓石や記念碑やモニュメントが石で作られるのは、植物と異なる鉱物の石が、半永久的にその原型を留めることが理由であろうし、有史以前の人間が残してきた遺跡、例えば巨石を用

いたストーンヘンジやピラミッドなどの原始墳墓などが現代まで石を利用する歴史が連綿と続いてきていることから人と石は歴史上でも生活でも密接な繋がりを持っていると言えよう。しかし子供達が砂や石を材料にして、動物や乗り物、おままごとの料理を表現するような明確な意図を持って行う表現がある一方、放課後の校庭に残された抽象的な形の造形遊びの痕跡や石積みなど、意図を持たずに素材との関わりの中で行われる表現があるのはなぜだろうか。そもそも子供は抽象的な表現を好んで行わず、「なぐりがき」に意味づけをした時から常に子供達の表現は具象が主題となるのである。発達段階で写実期を越え、大人になれば余計に、「抽象画はわからない」との言説に支配されてしまう。

現代の子供達の生活は余程の農村部や山間部でなければ道路は舗装され、アニメのドラえもんに出てくるような土管の積まれた空き地などを見ることはない。「昭和」と呼ばれる時代の子供達は今の携帯ゲーム機などがなかった、そうした手のひらに乗るゲームを想像することさえなく、「昭和」の終わりに学校近くの文房具点、昔の駄菓子屋にあるアーケードゲーム機でお小遣いを使い果たすことしかできなかった。その分、空き地や放課後、学校の校庭でランドセルを朝礼台の上に積み、暗くなるまで遊んで過ごせたのである。ボールを使って遊ぶ子供もいたが、石や缶蹴り、虫取り、鬼ごっこなど身近な自然や身体を十分に動かして遊んでいたのである。現代では土にさわれるのは学校の校庭だけで、それも体育

の時間と昼休みだけであり、放課後は集団下校もしくは部活動やお稽古事に通い、たまに公園に子供達が集まって何かをしている姿を見かけるが、何のことはない携帯ゲーム機を無線で繋ぎ合っただけの対戦ゲームやRPGに興じているのである。さらに公園に集まらなくても、家庭にあるWi-Fiを使って家にいながら友達とゲームで遊ぶ子供達もいる。このような現状にある子供達の生活において、造形遊びは、古き良き「昭和」以前の時代を子供達に取り戻そうとするノスタルジックな大人の子供達への企てであるとも考えられる。しかしどのような時代にあっても、子供達は石を積み、葉っぱや小枝で遊ぶ。そして大人たちも心の奥底にそうした活動の記憶を宿していると考えられる。

有史以前の抽象的な形をした遺跡に見られるように、その遺跡が例え宗教的な意図を持って作られたとしても、現代までの人間まで続く共通意識のようなものがあると考えるのである。ユダヤ教の創世記にあるバベルの塔はその作られた目的が神の怒りに触れて塔の建築に携わる人々の言語を異なるものとして塔の建設を中止させ、人々を各地に散らされたという記述⁷⁾がある。問題はこの記述に現れる塔の建設で、人が神に近づく手段としての塔であるということである。仏教である仏塔は仏舎利を安置した仏教建築全般を指すが、これも仏と関連して塔を建設することであり、石積みの小さな塔でさえ仏塔と呼ばれる。ジャワ島にあるボロブドゥール遺跡も仏教遺跡であり、9層の階段ピラミッドである。エジブ

トのピラミッドも四角錐状の遺跡であり、王が天に昇る階段の役割として神に関わる塔である。日本では仏教の寺には五重塔など木材を使って建てられる塔が多いが、これらの塔もまた仏塔である。子供の石積みは無垢な子供の遊びであって無意図の為せる技であり、それは大人になっても宗教の形を借りた根底にある人間の無意図な石積みの遊びの発露であり、幼子から大人まで年代を超えた共通して持つ何かがあると考えられる。

(2) 円に関すること

再び図1に戻ってその特徴を見ると、石や落ち葉などが積まれた中央部を囲むように小枝が円を描いて取り囲んでいる。拙稿「祭祀としての造形遊び」⁸⁾で、放課後の子供達の自然発生的な造形遊びの例を9例挙げたが、そのいずれもが円そのものか円で中心物を囲む形で終わっている。造形遊びに限らず、子供達の自然な造形表現には、なぐりがきの後期から円が出現する。また日本ばかりでなく東洋、西洋の古代美術には何かの象徴的な意味を持って必ず円が登場する。

例えば日本神話で、天照大神が瓊瓊杵尊に授けたとされる三種の神器に八咫の鏡がある。八咫の鏡を代表として、鏡は多くの神社の御神体として祀られている。鏡以外の御神体として祀られるのは、巨石や岩、巨木である神木、三種の神器などである。このいずれもが人知を超えた存在として、人々の信仰を集めるものであった。御神鏡の形は円形である。円がシンボル・象徴としてこうした表現に用いられる理由は何で

あろうか。人が自然の中に見る形として例えば月がある。満月の夜が祭られるように、欠けた月でなく真円に近い形に人は何か尊いものをみてきたからと考えられよう。もともと自然界には月以外に自然の円は少ない。人の身体であれば目が真円であり、「目は口ほどに物を言う」など、目に関する言葉は多い。

子供達の遊びにも円にまつわるものが見られる。よく知られている「かごめかごめ」はオニになった子供を座らせ、囲んで手を繋いで回り、回のを止めて「後ろの正面だあれ?」と問いかけオニを換えるという遊びである。この歌の意味は諸説あつて一つに示せるものではないが、注目すべきは円で囲むという行為である。北関東限定の行為かもしれない、今では全く見られないが、立っている子供の周りの地面に円を書いて囲み、「お便所に入った!」とはやし立てる遊びもあった。今でも行われている子供達の遊びとして「ハンカチ落とし」がある。円形になって座り、オニがハンカチを一人の子供の後ろに落としてそれに気付いた子供がオニを追いかけて、その抜けた場所にハンカチを落としたオニが座れば、オニは交代となる。この円形に囲んだ空間を「便所」と名付けている地域があり、オニにハンカチを落とされたことに気付かず、オニにタッチされた子供はこの「便所」に入って遊びに参加できなくなる。「便所」という言葉の持つ意味はともかく、円で囲む行為は、円が世界を内と外の二つに分けることであると考えられる。これは縄文時代の竪穴式住居が円形であったり、相撲の

土俵が円形であつたりすることとも関連があるだろう。円で形づくりということは、円の中心から円周が等距離にあるということで、縄文時代の竪穴式住居のように古代建築の歴史の初期にある簡易な建物は建てるのが容易であつたからであり、相撲も人方屋と呼ばれる二人の力士を周りの力士が囲んだことから円形になったと考えられる。ちなみにボクシングのリングも18世紀中頃までは円形であり、オリンピック種目であるアマチュアレスリングは現在でもマット上の直径9メートルのサークルである。

世界を内と外に分けるものとして、「結界」がある。元々はインド仏教の僧伽が修行の空間を設定するものであつたが、後年、聖と俗に分ける意味合いが強くなった。結界は仏教だけではなく、神道においても同様の考え方があり、円だけでなく五芒星、円と五芒星や六芒星と組み合わせたものが結界として結ばれる。自然発生的な造形遊びが、こうした結界を結ぶ行為を取り入れているのは、子供達が結界の知識が成せる発想や技能ではなく、低年齢であることから経験として取り入れたとも考えにくい。子供達が円の持つ意味を知り得て表現するのだろうか。「祭祀としての造形遊び」でも引用したが、岩井は、「円といえば、まず念頭に浮かぶのは、密教の曼荼羅図や原始キリスト教の四天使の図像であろう。いずれも円をひとつの心理学的な象徴として用いており、存在の根源的な姿や宇宙のたたずまいを表すのに円を使っている。それはたぶん、赤ちゃんが生後いちば

ん最初に円を描くのとなんらかの関係があるのであって、人間の根源的なもの、あるいは人間の生誕以前の神様や宇宙を含めた元型心理と関係があるのであろう。つまり、円は人間の無意識や元型を表すのにもっともふさわしい形なのである。」⁹⁾と述べている。

5. 無意図、もしくは神

それはユングの集合的無意識と呼ばれるものであろうか。または、ルパード・シュールドレイクの「形態形成場仮説」¹⁰⁾なのか。前項で引用した岩井の引用8)の中で「人間の根源的なもの、あるいは人間の生誕以前の神様や宇宙を含めた元型心理と関係があるのであろう。つまり、円は人間の無意識や元型を表すのにもっともふさわしい形」という内容の中の「人間の根源的なもの、あるいは人間の生誕以前の神様や宇宙を含めた元型心理と関係」を強調したい。元型についてユングは、「さて私の考えでは、新生児のところが絶対に何も含んでいないという意味で《白紙》であると仮定するのは、大きな誤りである。子供の頭脳は、生まれてくるときには分化しており、前もって遺伝によって決められており、それゆえ個性的になっているので、子供は外から来る感覚刺激に対しても任意の準備体制ではなく、種に特有の準備体制をもって立ち向かうものであり、このことが直接に知覚の（個性的な）選択と形成を決定するのである。これらの準備体制は本能であり、形をとる以前から存在しているものである

が、これが遺伝的であることは証明することができる。形になる以前から存在してるものとは、本能に基づいた、ア・プリオリな、形相的な、知覚の諸条件である。これらが存在しているために、子供や夢見る人の世界に擬人的な性格が与えられるのである。これらは元型であって、それが空想活動を特定の道に導くので、子供の夢の空想的イメージや分裂病の織りなす妄想の中に驚くほど神経と似たものを生み出すことになるし、はてはずっと弱まった形ではあるが正常人や神経症患者の夢にも神話的なものが見られる。このばあい、イメージ〔そのもの〕が遺伝するのではなく、イメージの可能性が遺伝するのである。またその遺伝は個別的なものではなく元型が世界中に存在していることから分かるように、ほとんどの万人に共通なものである。」¹¹⁾と述べている。人間の無意識、すなわち子供が意図をもって造形表現を行うこととは別の、自然発生的で無意識な造形遊びが無意図で行われるものであり、その無意図は人間の生誕以前の無意識や神、宇宙を含めた元型にあり、人間生誕後に無意識の中に組み込まれてきた自然物としての石（鉱物以外の自然物も祭祀として、あるいは抽象性をもった再現的な表現ではないものとして用いられてきたかもしれないが、植物や動物は跡を残さない。）や結界による世界の区別が造形遊びの中に現れると考えてもよいのではないだろうか。それは子供の無意図が宗教における固有名詞をもった神ではなく、人知を超えた存在が為せる技であると考えられるのである。

6. おわりに

今や携帯ゲーム機は衰退の道を辿り、スマートフォンの、ネットワークに繋がったアプリと呼ばれるゲームにとって代わられようとしている。家庭用のゲーム機もソフトはダウンロードで購入が当たり前となり、Apple社のiPadのように、指先だけではなくペン型のデバイスでイラストを描く時代である。子供達はテクノロジーの世界に生きていて、大人はノスタルジーの世界に子供達を誘う。大人の迷いは、図画工作科における造形遊びの実施率の低さに表れている。それは算数の親学問が数学であるような、平面表現や立体表現にそれを支える歴史と伝統的な表現があるが、造形遊びにはそういったものがないことから生まれる不安や指導の自信の欠如、子供達にテクノロジーで置いていかれる心配から、子供達を無理やり大人のノスタルジーの世界へ誘おうとするのではないかと考えられる。しかし造形遊びには人としての根源的な背景があり、それを踏まえての指導が、たとえば子供達の生活がテクノロジーに囲まれたものであっても、人が人であることの喜びをもたらす何かがある。それが子供達が校庭に残す自然発生的な造形遊びであり、幼子の無意図な石積みに功德があるとした方便品の記述である。これは法華経そのものに考察の基礎を置くことなく、仏教が生まれ長い年月に磨かれてきた考えのひとつを拠り所にしたということである。造形遊びはそれまでの図画工作科の在り方の反省を基にして生まれたものである。自分が

これから進めようとする研究は、初めに構想された造形遊びの意味からは離れるかもしれない。しかし、これからも続くであろう図画工作科の内容の一つである造形遊びを支える体系を構築することが本研究ノートの目的・出発点である。子供達を表現へと駆り立てるものは子供の思いや願いを表現したいという意図だけで成り立つものではないと考える。そこには神の概念のように人知を超えた何かがあり、それを解明することが造形遊びのみならず図画工作科教育の、ひいては美術科教育全般に亘る理解や、表現者としての人間がどこから来て、どのように在り、どこに行くのかという問題に、断片的であっても解をもたらすような研究にまとめたいと考える次第である。

註

- 1) 平凡社 世界大百科事典、1988, 第11巻、pp93.
- 2) 「小学校学習指導要領解説 図画工作編 第2章 第1節 図画工作科の目標 1教科の目標 (1)教科の目標について」、2017、pp9.
- 3) 前掲 第2章 第2節 図画工作科の内容 1内容の構成 (1)『A表現』、pp21.
- 4) 前掲 第2章 第2節 図画工作科の内容 1内容の構成 (1)『A表現』、pp21.
- 5) 3) に同じ
- 6) 3) に同じ
- 7) 旧約聖書 「創世記」11章
- 8) 村松和彦、「祭祀としての造形遊び」、作大論集、2019, pp37-45.
- 9) 岩井 寛、「色と形の深層心理」、NHK ブックス、1986、pp126.
- 10) 「ネイチャー」からは「焚書もの」と糾弾され、「ニューサイエンティスト」からは絶賛された。
(参考) ルパード・シェルドレイク、「生命のニューサイエンス」、工作舎、1986.
- 11) C.G. ユング、「元型論」、紀伊国屋書店、2002、pp92-93,